

TIK SEBAGAI SOLUSI ANAK PECANDU *GAME ON-LINE*, *E-CLASS* DAN USULAN MODEL UJIAN AKHIR NASIONAL DALAM SUDUT PANDANG TIK

Asih Widi Harini

Program Studi Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Sultan Fatah (UNISFAT)
Jl. Sultan Fatah No. 83 Demak Telpn (0291) 681024

Abstrak: Pemilihan judul diatas tidak hanya relevan dengan konteks kekinian yang ditandai dengan makin bertambahnya korban-korban game on-line terutama di kota-kota besar, tetapi juga terkait dengan upaya kita melakukan inovasi pembelajaran khususnya bidang TIK, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Selama ini, keberadaan TIK sangat berperan dalam meningkatkan kualitas SDM siswa. Melihat scope TIK yang luas dan terus berkembang, penulis melihat ada kesamaan scope antara TIK dengan Game on-line, yaitu sama-sama menggunakan komputer. Hanya bedanya, dengan TIK anak bisa menjadi produsen game, tapi lewat game online, anak hanya sebagai konsumen. Persoalannya adalah ketika Game online sudah tidak lagi berfungsi sebagai media hiburan, tapi lebih ke candu bahkan dikomersialkan. Disatu sisi, game online bagus untuk perkembangan otak kanan mereka, namun jika porsiya terlalu besar, kedepannya bisa menghambat karier anak. Jika kompetensi siswa yang dijadikan acuan mutu sistem pendidikan, maka sistem pendidikan yang baik adalah jika inputannya bervariasi tetapi outputannya selalu ,‘kompeten’. Artinya sistem pendidikanlah yang mampu menerapi anak pecandu game online. Pengendalian anak, bukanlah solusi , TIK sebenarnya bisa dijadikan alternatif solusi masalah ini. Masalah lain bagi penggemar game online adalah UAN, karena otak kanan cenderung tidak menyukai keteraturan. Model UAN online, bisa dijadikan alternatif solusi.

Kata kunci : Game Online, E-class, UAN

PENDAHULUAN

Dalam rancangan Rencana Strategik Depdiknas 2010-2014, disebutkan bahwa salah satu indikator pendidikan dasar dan menengah bermutu adalah guru yang mengembangkan pembelajaran terpusat pada siswa yang kontekstual dan berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Jika demikian, maka kedudukan TIK menjadi penting, anak lebih keren jika sudah bisa komputer sejak dini. Masalahnya, anak menganggap game online juga salah satu aplikasi komputer. Pembeneran yang menyebutkan bahwa anak boleh bermain

game online karena itu juga komputer, pada dasarnya hanyalah kegagalan sebagian orang menginterpretasikan dan mengimplementasikan istilah ‘teknologi’, ke dalam kehidupan ini, yang juga harus mematuhi manajemen waktu anak dan urgensi hiburan. Anak sudah tidak lagi fokus pada pendidikan sekolah, yang ada di benak mereka hanyalah game dan uang.

Seharusnya, dengan adanya TIK di sekolah, anak-anak dapat lebih diarahkan ke teknologi yang tepat guna. Masalahnya, bagaimanakah seharusnya pembelajaran TIK yang tepat, agar tidak

salah kaprah. Ada beberapa solusi terkait dengan masalah ini.

TINJAUAN PUSTAKA

TIK SEBAGAI SOLUSI

TIK DOMINASI OTAK KANAN

Otak dibagi menjadi 2, otak kiri (*brain left*) yang berurusan dengan logika, matematika, pikiran rasional, persamaan, bahasa, urutan, fakta, analisis, sedangkan otak kanan (*brain right*) berurusan dengan hal-hal yang menyenangkan seperti irama, kreativitas, cabang-cabang pikiran, angan-angan, imajinasi, warna dan perasaan. Umumnya manusia mengembangkan salah satu otaknya, hanya orang jenius yang menggunakan kedua otaknya sekaligus. Otak manusia mempunyai ruang penyimpanan data/ informasi yang disebut dengan memori. Memori manusia terbangun dari hubungan-hubungan antar ribuan neuron, padahal ada 1 trilyun neuron pada otak manusia. Karena Sunatullah tersebut, maka manusia dengan gaya hidupnya ingin memaksimalkan ruang memori hingga waktunya terbuang sia-sia dan hanya mengkirikan otaknya yang waktu hafalnya relative pendek. Ironis sekali

ketika melihat Indonesia dengan jumlah penduduk 230 juta, masih kekurangan SDM. Anak merupakan infestasi SDM bagi sebuah bangsa. Anak mempunyai potensi untuk menjadi pemimpin masa depan, sehingga setiap anak pasti mempunyai potensi yang hebat, tinggal bagaimana pendidikan menggali potensi laten tersebut. Sistem pendidikan di Indonesia menerapkan hukum rimba, metode pengajaran lebih menghargai yang berotak kiri, sehingga si otak kanan mendapat label “beresiko gagal”, padahal mereka hanya ingin menjalankan hak anaknya. Celaknya, si kanan menduduki 75 % jumlah anak dalam satu kelas. Artinya, masa depan hanya untuk si otak kiri yang minoritas, sehingga SDM Indonesia juga diduduki oleh golongan minoritas. Kegagalan si kanan ini dipengaruhi oleh ibu, kurikulum yang terlalu padat, banyaknya jumlah siswa yang di ampu, tugas guru terlalu berat, kurangnya koordinasi guru dan wali serta evaluasi belajar yang lamban. Untuk meningkatkan SDM kita, salah satu cara yang efektif adalah dengan memanfaatkan TIK.

Manusia memiliki memori yang kemampuan dan kapasitas sangat besar, sehingga tak terhitung besarnya.

Akan tetapi tidak semua memanfaatkan kapasitas tersebut seoptimal mungkin dan lebih banyak lagi yang memanfaatkan memori ini sekedar saja, sehingga banyak ruang-ruang dalam memori seseorang yang tidak terisi bahkan tidak diisi serta tidak diperlakukan dengan lebih baik karena berbagai faktor, tergantung dari gaya hidup. Otak hampir sama dengan otot, gunakan atau biarkan mati. Manusia harus belajar meninggalkan apa yang telah dipelajari. Kesuksesan tergantung pada fleksibilitas atau penyesuaian diri. Orang sukses mampu mengubah gaya hidup dan strategi untuk mencapai tujuan. 'Belajar adalah bermain',

Memori memiliki fungsi yang penting bagi manusia. Jika kita lakukan aktivitas berpikir maupun menalar, maka sebahagian besar kita menggunakan fakta dari memori atau ingatan kita. Kita menggunakan konsep waktu dengan menghubungkan-hubungkan masa sekarang dengan masa lalu serta membuat perencanaan untuk masa datang. Hal tersebut dimungkinkan dengan adanya fasilitas fungsi memori kita yang kuat dan dapat disesuaikan pada berbagai situasi. Oleh karena memori inilah manusia dapat dikatakan makhluk

bersejarah. Artinya makhluk yang tidak ditentukan oleh pengaruh proses dari hal yang terjadi saat ini saja, tetapi berkembang dalam sejarah masa lalunya yang masih dimilikinya dan sewaktu-waktu dapat dihidupkannya kembali. Yang terakhir inilah yang dikatakan memori.

Sistem memori pada manusia sudah di desain sedemikian rupa sehingga otak lebih cepat merespon gambar, warna, ilustrasi dan asosiasi, dari pada teks atau lisan. Sehingga wajar, jika anak lebih merespon game daripada office. Seorang pelajar berapapun usianya dan apapun latar belakangnya, pasti lebih suka melihat gambar apalagi ada animasinya daripada membaca atau menulis serangkaian kata. Selama ini pelajaran TIK lebih terfokus pada microsoft office (otak kiri). Padahal MS office belum terlalu dibutuhkan anak seusia SD, SMP atau bahkan SMA, karena belum terlalu banyak digunakan dalam pembelajaran. Karena tidak langsung diaplikasikan, TIK menjadi menjenuhkan. Jika kita mau menengok sedikit tentang otak, maka akan sangat terkejut, bahwa TIK bisa mengkirikan otak kanan dan mengkanankan otak kiri. Mengkirikan otak kanan jika TIK

memberikan keleluasaan berfikir dalam bermain, misalnya mengajari anak membuat game-game adukasi, seperti ‘who wants to be millionaire’. Atau mengkanankan otak kiri, misalnya dengan memberikan kemampuan editing gambar atau film.

TIK MENGKIRIKAN OTAK KANAN DAN MENKANANKAN OTAK KIRI

Asumsi kita adalah pecandu game yang mereka mayoritas adalah si otak kanan. Sebenarnya otak kanan adalah otak kreatif, ippho menyebutnya si otak kekayaan. Jika mereka dianggap ada dan diberdayakan, hasilnya pasti akan berbeda ketika mereka dianggap sebagai pecundang. Ada beberapa solusi untuk mereka pada lingkup TIK:

A. Solusi pemilihan program pilihan.

1. Adobe photoshop untuk kemampuan menggambar.
2. Flash untuk kemampuan menggambar dan membuat animasi.
3. Adobe Premier untuk kemampuan editing film.

Ketiga program tersebut dapat diajarkan dengan beberapa tingkatan. Pembelajarannya juga dapat disesuaikan dengan budaya yang sedang

berkembang. Misalnya anak menyukai komik, maka bisa diajarkan cara membuat gambar manga dengan photoshop, atau poster, atau membuat kartu nama. Dimulai dengan gambar utuh, sampai membuat efek-efek gambar. Diteruskan dengan menganimasikan gambar-gambar tersebut. Bahkan dapat membuat game sederhana yang tetap mengacu pada game edukasi. Misal monopoli yang disisipi pelajaran sejarah, atau ular tangga yang disisipi pelajaran matematika, atau bahkan permainan perang mc-giver yang disisipi strategi matematika, geografi, fisika dan sebagainya. Lalu yang paling akhir adalah editing film, termasuk didalamnya menambah animasi dan menambahkan efek-efek tertentu.

B. Solusi pembuatan program jadi, lalu dipakai bersama.

Teknisnya, siswa diajak membuat program sederhana dari sebuah program jadi, Program jadinya diberikan kepada siswa, supaya mereka lebih antusias menggunakan program tersebut. Atau bisa juga dengan system beregu, main bersama dikelas. Bahkan dalam sekala besar, dapat dipertandingkan. Misalnya ‘who wants to be millionaire’,

awalnya mereka boleh membuka buku, namun karena waktu juga menentukan game over, maka jika mereka tidak hafal, akan selalu game over, untuk menambah minat mereka, mungkin di tiap segmen bisa ditambahkan bantuan yang berbeda, seperti senjata jika di game online.

C. Solusi program jadi lalu dimasukan dalam e-class.

E-class adalah kondisi sarana dan prasarana kelas yang memungkinkan visualisasi elektronik, seperti ketersediaan LCD proyektor, keypad bersama dalam satu kelas. Program jadi yang di maksud adalah game edukasi atau cd pengetahuan seperti discovery channel, tapi dibuat animasi. Hal ini akan lebih memudahkan pengingatan siswa, terutama untuk pelajaran-pelajaran yang membutuhkan hafalan, seperti biologi, kimia geografi, bhs inggris.

Masalah baru bagi pecandu game adalah UAN. Mau tidak mau, mereka harus menghadapi UAN. Model UAN di Indonesia sudah waktunya mengalami perubahan, sehingga yang lulus UAN, bukanlah mereka yang berotak kiri saja, namun yang berotak kanan juga masih diberi kesempatan.

E-UAN

Elektronik UAN, adalah salah satu solusi peningkatan standart siswa. UAN pada dasarnya adalah ujian sertifikasi, untuk mengetahui kompetensi seseorang. Ujian yang digunakan untuk mengetahui kompetensi seseorang dapat ditempuh melalui berbagai hal. Seperti misalnya ujian TOEFL, atau sertifikasi computer, CCNA, OFFICE dan masih banyak lagi, Sertifikasi semacam ini biasanya didahului dengan kursus dalam jangka waktu tertentu. Untuk TOEFL, ada yang menggunakan internet, IBT, dan hasilnya juga diakui. UAN, pada dasarnya sama juga, siswa wajib belajar pada jangka waktu tertentu, namun jika kompetensi mereka hanya di lihat dari 3 hari UAN, apakah benar jika itu merupakan kompetensi mereka? Banyak faktor yang mempengaruhi sukses tidaknya UAN.

Model UAN yang penulis usulkan adalah UAN melalui Internet, yang soalnya selalu berubah ketika siswa ingin mengakses UAN beberapa kali. UAN dapat di akses dengan password unik untuk tiap siswa. Masing-masing siswa hanya diperbolehkan mengakses 3 kali pada rentang waktu yang di perbolehkan oleh pemerintah. Internet

yang menjadi server, juga mempunyai password sendiri, sehingga ada pengawasnya untuk menghindari perjokian. Keuntungan dari E-UAN adalah :

1. Siswa dapat mengulang UAN tanpa menunggu tahun berikutnya.
2. Lebih mudah, karena hanya memencet tombol menghitamkan lubang
3. Kesalahan-kesalahan manusia lebih diperkecil
4. Lebih murah, tanpa sistem transport, SDM, dan pergudangan.
5. Lebih aman, semua diakses dengan password dan soalnya acak sehingga tidak terjadi kebocoran soal.
6. Perhitungan lebih cepat dan akurat, dengan Quick Account, cukup satu menit menghitung tabulasi perolehan nilai UAN diseluruh Indonesia.

KESIMPULAN

Ada tiga solusi bagi pecandu game online. Ketiga solusi tersebut sedikit demi sedikit akan membuat kesibukan baru, dan pembelajaran dibawah sadar bagi pecandu game

online. Dengan solusi ini, mereka akan tetap bermain, tapi tetap pandai.

Sudah saatnya pemerintah mengubah sistem UAN di Indonesia. Dengan penetapan SKL yang tinggi dari pemerintah, juga seharusnya menetapkan standarisasi UAN yang tidak memungkinkan kecurangan-kecurangan baru. Sistem E-UAN tersebut patut dipertimbangkan secepatnya, mengingat banyak anak yang bunuh diri, stress, dan mengalami gangguan mental, sementara gurunya banyak yang stress dan dipenjara karena mengkhawatirkan nasib sekolah dan siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Seri Ayah Bunda, permainan plus mencerdaskan anak.
- Santoso, Ippo. 2004. 13 Wasiat Terlarang. Jakarta. Graha Ilmu
- Khoo, Adam. 2007. Saya Berbakat, Anda Juga. Jakarta. Elex Media Komputindo
- Funny Mustikasari Elita, Memahami Memori